

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4545308号
(P4545308)

(45) 発行日 平成22年9月15日(2010.9.15)

(24) 登録日 平成22年7月9日(2010.7.9)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 2 (全 24 頁)

(21) 出願番号 特願2000-362204 (P2000-362204)
 (22) 出願日 平成12年11月29日(2000.11.29)
 (62) 分割の表示 特願平10-139935の分割
 原出願日 平成10年5月21日(1998.5.21)
 (65) 公開番号 特開2001-145749 (P2001-145749A)
 (43) 公開日 平成13年5月29日(2001.5.29)
 審査請求日 平成17年5月19日(2005.5.19)
 審判番号 不服2008-29508 (P2008-29508/J1)
 審判請求日 平成20年11月20日(2008.11.20)

(73) 特許権者 000144522
 株式会社三洋物産
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
 (74) 代理人 100111095
 弁理士 川口 光男
 (72) 発明者 渡辺 浩朗
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
 株式会社 三洋物産 内

合議体

審判長 伊藤 陽

審判官 井上 昌宏

審判官 川島 陵司

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

図柄を表示可能な表示装置と、

遊技者の操作に応じて変化する遊技状況において所定の条件が成立したことを検出する条件成立検出手段と、

前記条件成立検出手段により所定の条件が成立したことが検出された場合に、少なくとも前記表示装置において前記図柄を最終的に停止させる変動表示制御手段と、

所定の当たり前状態を経た上で、前記図柄が、特定の図柄にて最終的に停止された場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機であって、

複数の当たり前動作表示パターンを記憶するとともに、ノーマル動作表示パターンと、該ノーマル動作表示パターンとは異なる所定の演出が前記表示装置において実行される特別動作表示パターンとを含む当たり前動作表示パターンの選択される確率が相互間で異なるよう設定されてなる複数のテーブルと、

少なくとも電源が投入された場合に前記複数のテーブルの中から一のテーブルを抽選により特定するものであって、当該一のテーブルとして全ての当たり前動作表示パターンのうち前記ノーマル動作表示パターンの選択される確率が前記複数のテーブルの中で最も高く設定されたテーブルを特定しやすく構成されてなるテーブル特定手段と、

前記当たり前状態を経るに際し、前記テーブル特定手段にて特定されたテーブルに記憶された複数の当たり前動作表示パターンの中から1つの当たり前動作表示パターン

を抽選により選択する大当たり前動作表示パターン選択手段とを備えることで、前記大当たり前動作表示パターンの選択される確率を変更して該大当たり前動作表示パターンでの大当たり期待値を変更可能とし、

選択された大当たり前動作表示パターンに基づく動作処理が前記表示装置において行われるよう構成し、

さらに、

前記表示装置には、前記図柄とは別に、複数のキャラクタのうちのいずれかが表示されるよう構成するとともに、

前記複数のテーブルは、前記キャラクタに対応しており、

前記テーブルの変更が行われる場合には、前記表示装置に表示されるキャラクタが他のキャラクタに変更され、

少なくとも電源が投入された場合に特定されたテーブルが、前記表示されるキャラクタにより報知されることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記遊技機はパチンコ機であることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、パチンコ機等の遊技機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】

従来、遊技機的一种として、複数種類の図柄等を、予め定められた配列で変動表示するための変動表示装置を備えたパチンコ機が知られている。

【0003】

このパチンコ機では、表示装置での変動表示停止時の表示図柄（停止図柄）に応じて、リーチ状態を経た後に遊技者に有利な状態となる「特別遊技状態（大当たり状態）」、リーチ状態を経た後に特別遊技状態とはならない「外れリーチ状態」、又は、リーチ状態を経ず、かつ、特別遊技状態ともならない「外れ状態」が発生させられる。停止図柄には、大当たり状態を発生させるための特別遊技図柄（大当たり図柄）、外れリーチを発生させるための外れリーチ図柄、及び、外れ状態を発生させるための外れ図柄がある。

【0004】

前記のようなパチンコ機では、遊技者の操作に応じて変化する遊技状況が、所定の条件を満たすこと（例えば、遊技球が始動口に入賞すること等）に基づいて、表示装置において、図柄の変動表示が開始される。また、上記大当たり図柄、外れリーチ図柄、及び、外れ図柄の中から、遊技状況に応じた停止図柄が選択される。そして、その選択された停止図柄で前記変動表示が停止させられる。この場合、停止図柄が予め定められた特定の図柄（大当たり図柄：例えば「7」「7」「7」）であると、上述した大当たり状態が発生させられる。より詳しくは、大入賞口が所定時間開放され、その開放時において、当該大入賞口に遊技球を入賞させることにより、遊技者に対し多くの景品球が払い出される。

【0005】

ところで、リーチ状態の間、遊技者は、図柄が大当たり図柄で停止することを願って、わくわくドキドキしながら遊技を行うこととなる。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】

近年、上記のようなリーチ状態を経るに際し、多種多様なリーチパターンが採用されるようになってきている。例えば、「スーパーリーチ」と称されるリーチパターンにおいては、「ノーマルリーチ」とは異なる何らかの演出が行われる。

【0007】

「スーパーリーチ」が出現した場合には、大当たり状態が発生することを期待感をもって切望する。

【 0 0 0 8 】

さらには、近年、「スペシャルリーチ」と称されるリーチも知られるようになってきている。

【 0 0 0 9 】

しかしながら、同一又は同種の機種について、何度も遊技をしたことがある経験者にとっては、各リーチパターンの特徴を把握してしまっていることが多い。このため、例えば上記のような「ノーマルリーチ」が出現した場合、その時点で大当たり状態の発生を期待しえず、面白味に欠けてしまう場合があった。

【 0 0 1 0 】

また、一般には、「ノーマルリーチ」が出現する頻度は高い。このため、興趣の低下を招いてしまうおそれがあった。

【 0 0 1 1 】

本発明は、上記例示した問題等に鑑みてなされたものであって、その目的は、興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。

【 0 0 1 2 】

【課題を解決するための手段】

上記の目的を達成するため、請求項 1 に記載の発明においては、

図柄を表示可能な表示装置と、

遊技者の操作に応じて変化する遊技状況において所定の条件が成立したことを検出する条件成立検出手段と、

前記条件成立検出手段により所定の条件が成立したことが検出された場合に、少なくとも前記表示装置において前記図柄を最終的に停止させる変動表示制御手段と、

所定の²⁰大当たり前状態を経た上で、前記図柄が、特定の図柄にて最終的に停止された場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機であって、

複数の大当たり前動作表示パターンを記憶するとともに、ノーマル動作表示パターンと、該ノーマル動作表示パターンとは異なる所定の演出が前記表示装置において実行される特別動作表示パターンとを含む大当たり前動作表示パターンの選択される確率が相互間で異なるよう設定されてなる複数のテーブルと、

少なくとも電源が投入された場合に前記複数のテーブルの中から一のテーブルを抽選により特定するものであって、当該一のテーブルとして全ての³⁰大当たり前動作表示パターンのうち前記ノーマル動作表示パターンの選択される確率が前記複数のテーブルの中で最も高く設定されたテーブルを特定しやすく構成されてなるテーブル特定手段と、

前記大当たり前状態を経るに際し、前記テーブル特定手段にて特定されたテーブルに記憶された複数の大当たり前動作表示パターンの中から 1 つの大当たり前動作表示パターンを抽選により選択する大当たり前動作表示パターン選択手段とを備えることで、前記大当たり前動作表示パターンの選択される確率を変更して該大当たり前動作表示パターンでの大当たり期待値を変更可能とし、

選択された大当たり前動作表示パターンに基づく動作処理が前記表示装置において行われるよう構成し、

さらに、

前記表示装置には、前記図柄とは別に、複数のキャラクタのうちのいずれかが表示されるよう構成するとともに、

前記複数のテーブルは、前記キャラクタに対応しており、

前記テーブルの変更が行われる場合には、前記表示装置に表示されるキャラクタが他のキャラクタに変更され、

少なくとも電源が投入された場合に特定されたテーブルが、前記表示されるキャラクタにより報知されることをその要旨としている。

【 0 0 1 3 】

また、前記遊技機はパチンコ機であることとしてもよい。

【 0 0 1 4 】

【 0 0 1 5 】

【 発明の実施の形態 】

以下に、本発明における遊技機を、第 1 種始動口付パチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）に具体化した一実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。

【 0 0 1 6 】

図 1 に示すように、パチンコ機 1 の遊技盤 2 には、第 1 種始動口 3 及び大入賞口 4 が設けられている。第 1 種始動口 3 は、遊技球 5 の通路を備えており、その通路入口には羽根 6 が開閉可能に支持されている。大入賞口 4 の奥には、シーソー 7 が設けられており、その右側には V ゾーン 8 が、左側には入賞通路 9 が設けられている（左右逆でもよい）。そして、大入賞口 4 に入賞した遊技球 5 は、シーソー 7 上を転がって、V ゾーン 8 又は入賞通路 9 のいずれか一方を通して図示しない入賞球処理装置の方へと導かれる。また、大入賞口 4 の前には、シャッタ 11 が設けられている。このシャッタ 11 は、大入賞口 4 の側部に設けられた大入賞口用ソレノイド 12 により作動させられ、大入賞口 4 を開閉する。詳しくは、当該ソレノイド 12 が励磁状態となることにより、シャッタ 11 が略水平に傾き、これにより大入賞口 4 が開かれる。また、ソレノイド 12 が非励磁状態となることにより、シャッタ 11 が略垂直状態となり、これにより大入賞口 4 は閉鎖される。

前記大入賞口 4 の一側部には、シーソー用ソレノイド 10 が設けられている。シーソー用ソレノイド 10 は通常、非励磁状態となっており、この状態においては、遊技球 5 が V ゾーン 8 を通過するようにシーソー 7 を傾けている。また、シーソー用ソレノイド 10 が励磁状態となることにより、シーソー 7 は、遊技球 5 が入賞通路 9 を通過するように傾動させられる。本実施の形態では、シャッタ 11 が開状態において、遊技球 5 が 1 つでも V ゾーン 8 を通過した場合には、シーソー用ソレノイド 10 が励磁される。そして、シャッタ 11 が閉じられることにより、シーソー用ソレノイド 10 が非励磁状態となる。

【 0 0 1 7 】

遊技盤 2 の中央部分には、特別図柄表示装置（以下、単に「表示装置」という）13 が組込まれている。表示装置 13 は、液晶ディスプレイ（LCD）よりなる表示部 13a を備えており、ここに複数の図柄列が表示される。図 2 に示すように、本実施の形態では、これらの図柄列として左図柄列 14、中図柄列 15 及び右図柄列 16 の 3 つの図柄列が表示されるが、それ以外の数の図柄列が表示されてもよい。前記表示部 13a には、その下部において、大当たりラインを構成する表示領域が備えられている。

【 0 0 1 8 】

各図柄列 14 ~ 16 は、基本的には、図 2 , 3 に示すように、複数種類（12 種類）の主図柄 17A ~ 17L によって構成されている。各主図柄 17A ~ 17L は、基本的には皿に盛られた魚等の絵と、「一」~「十二」の数字との組合せによって構成されており、「一」~「十二」の数字は、昇順に配列されている。より詳しくは、「一」が「タイ」の絵と、「二」が「ウズラ」の絵と、「三」が「カップパ」の絵と、「四」が「ヒラメ」の絵と、「五」が「プリン」の絵と、「六」が「サザエ」の絵と、「七」が「女の子」の絵と、「八」が「タコ」の絵と、「九」が「キツネ」の絵と、「十」が「クジラ」の絵と、「十一」が「タケノコ」の絵と、「十二」が「カニ」の絵と組み合わせられている。これらの主図柄 17A ~ 17L は、特別遊技図柄としての大当たり図柄、外れリーチ図柄及び外れ図柄のいずれかになりうる（これらについては後述する）。

【 0 0 1 9 】

各々の図柄列 14 ~ 16 においては、あたかも回転寿司店における複数の（3 つの）回転テーブル上に載置されたように表示される主図柄 17A ~ 17L が、テーブルとともに回転可能に表示される。なお、回転表示される都合上、各図柄列 14 ~ 16 には、大当たりラインに配置表示される主図柄 17A ~ 17L 以外にも、大当たりラインとは無関係の複数の主図柄 17A ~ 17L が表示されるようになっている（例えば次に大当たりラインに並びうる主図柄 17A ~ 17L や、既に大当たりラインに並んだ後の主図柄 17A ~ 17L 等）。しかし、このような表示態様に何ら限定されるものではなく、例えば各図柄列

14～16に1つずつの主図柄17A～17Lが表示される態様であってもよい。

【0020】

図4(a)に示すように、表示装置13の表示部13aでは、各図柄列14～16の図柄変動(回転変動)が、遊技球5の第1種始動口3への入賞に基づいて開始させられる。また、大当たり図柄、外れリーチ図柄、外れ図柄の中から1つが選択され、これが停止図柄として設定される。停止図柄とは、各図柄列14～16が図柄変動を停止したときに表示される図柄である。本実施の形態では、図柄変動は、左図柄列14、右図柄列16、中図柄列15の順に停止させられるが、これはあくまでも1例にすぎず、別の順序で停止させられるようにしてもよい。

【0021】

図4(b)は、表示部13aにおける大当たり報知画面を示す図であって、大当たり状態が発生したときに、それを再度遊技者に報知させるものである。同図に示すように、大当たり図柄は、リーチ状態を経た後、遊技者に有利な特別遊技状態としての大当たり状態を発生させるための図柄である。詳しくは、全ての図柄列14～16の変動が停止させられたとき、表示されている主図柄17A～17Lの組合せが、予め定められた大当たりの組合せ、すなわち、同一種類の主図柄17A～17Lが大当たりラインに沿って並んでいるときの同主図柄17A～17Lの組合せ(例えば、同図に示すように、「一」、「一」、「一」の主図柄17A)となる場合がある。この組合せを構成する図柄が「大当たり図柄」である。大当たりの組合せが成立すると、特別電動役物が作動し(大入賞口4が開かれ)、遊技者にとって有利な大当たり状態の到来、すなわち、より多くの賞球を獲得することが可能となる。

【0022】

また、図5(a),(b)に示すように、リーチ状態とは、大当たり直前の状態をいう。リーチ状態には、右図柄列16の図柄変動が、大当たりライン上において左図柄列14の停止図柄と同一種類の図柄で停止する状態が含まれる。図に示す例では、大当たりラインが、表示部13aの下部において水平方向へ延びるように位置しており、かつ、同ライン上で停止している左・右両図柄列14,16の主図柄17A～17Lが共に「一」の付された主図柄17Aとなっている。

【0023】

上記のリーチ状態には、中図柄列15の図柄変動が、最終的に左・右両図柄列14,16の停止図柄と同一種類の図柄(大当たり図柄)で停止して大当たり状態になるもの以外にも、異なる種類の図柄(これを「外れリーチ図柄」という)で停止して、大当たり状態とならないもの(以下、「外れリーチ状態」という)が含まれる。さらには、中図柄列15の図柄変動が一旦停止した後、同一種類の主図柄17A～17Lが大当たりラインに沿って並んだ状態で、再度全図柄列が変動し、その後全図柄列14～16の主図柄17A～17Lが同時に停止するような場合(再変動全回転リーチとも称される)も含まれる。

【0024】

さらに、前述した各図柄列14～16での図柄変動に加え、図2(a),(b)に示すように、主図柄17A～17Lとは別の、複数種類(本実施の形態では2種類)のキャラクタが表示部13aに表示される。本実施の形態におけるキャラクタとしては、寿司屋の源さんGC及びカンナちゃんKCが設定されている。本実施の形態では、遊技中において所定の条件が満たされる毎に、源さんGC及びカンナちゃんKC間でのキャラクタの入れ替えが行われるようになっている。

【0025】

上記リーチ状態においては、各キャラクタに対応した種々のリーチパターンが設定されている。リーチパターンとしては、図6に示すように、キャラクタが源さんGCの場合においては「ノーマルリーチ」、「握りリーチ」、「仕入れリーチ」、「出前リーチ」が設定され、キャラクタがカンナちゃんKCの場合においては「ノーマルリーチ」、「玉突きリーチ」、「ハンマーリーチ」、「いけすリーチ」が設定されている。本実施の形態では、これらリーチパターンのうち、「握りリーチ」及び「玉突きリーチ」が「スーパーリー

10

20

30

40

50

チ 1」に属され、「仕入れリーチ」及び「ハンマリーチ」が「スーパーリーチ 2」に属されるものとする。また、「出前リーチ」及び「いけすリーチ」は「スペシャルリーチ」に属される。

【 0 0 2 6 】

本実施の形態においては、電源投入時において設定されるリーチ種別テーブルに応じて、各種リーチパターンの選択される確率が異なっている。また、設定されたリーチ種別テーブル毎に、各リーチパターンでの大当たり状態が発生する期待値（大当たり期待値）が異なるよう設定されている。

【 0 0 2 7 】

より詳しくは、電源投入時において、リーチ種別テーブルが「テーブル A（図 6（a）参照）」に設定された場合には、「ノーマルリーチ」が最も出現しやすく、以下「スーパーリーチ 1」、「スーパーリーチ 2」、「スペシャルリーチ」の順に出現頻度は少なくなるよう設定されている。逆に、最も出現しやすい「ノーマルリーチ」は大当たり期待値が低く、「スーパーリーチ 1」、「スーパーリーチ 2」、「スペシャルリーチ」の順に大当たり期待値が高くなるよう設定されている。このような仕様は、現行のパチンコ機において多く見受けられるものである。

【 0 0 2 8 】

また、電源投入時において、リーチ種別テーブルが「テーブル B（図 6（b）参照）」に設定された場合には、各リーチパターンの出現頻度及び大当たり期待値は等しくなるよう設定されている。すなわち、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ 1」、「スーパーリーチ 2」、「スペシャルリーチ」は、均等の頻度で出現し、かつ、いずれのリーチパターンが出現しても、大当たり期待値はいずれも「25%」となるよう設定されている。

【 0 0 2 9 】

さらに、電源投入時において、リーチ種別テーブルが「テーブル C（図 6（c）参照）」に設定された場合には、上記「テーブル A」の場合とは逆に、「ノーマルリーチ」が最も出現しにくく、「スーパーリーチ 1」、「スーパーリーチ 2」、「スペシャルリーチ」の順に出現頻度は多くなるよう設定されている。逆に、最も出現しにくい「ノーマルリーチ」は大当たり期待値が最も高く、「スーパーリーチ 1」、「スーパーリーチ 2」、「スペシャルリーチ」の順に大当たり期待値が低くなるよう設定されている。このような仕様（テーブル B、テーブル C）は、現行のパチンコ機においては全く見受けられないものである。なお、上記各リーチパターンの動作状態等については後述することとする。

【 0 0 3 0 】

遊技球 5 の第 1 種始動口 3 への入賞に基づいて各図柄列 1 4 ~ 1 6 の図柄変動が開始させられることはすでに説明したが、この変動表示中にさらに遊技球 5 が第 1 種始動口 3 に入賞した場合には、その分の変動表示は、原則として現在行われている変動表示の終了後に行われる。つまり、変動表示が待機（保留）される。この保留される変動表示の最大回数は、パチンコ機の機種毎に決められている。本実施の形態では保留最大回数が 4 回に設定されているが、これに限られるものではない。

【 0 0 3 1 】

図 1 に示すように、表示装置 1 3 において、表示部 1 3 a の上方には、遊技者に保留状態（記憶状態）を可視表示するための発光ダイオード（LED）からなる保留ランプ 1 8 a , 1 8 b , 1 8 c , 1 8 d が組み込まれている。保留ランプ 1 8 a ~ 1 8 d の数は、前述した保留最大回数と同じ（この場合 4 個）である。保留ランプ 1 8 a ~ 1 8 d は、変動表示の保留毎に点灯させられ、その保留に対応した変動表示の実行に伴い消灯させられる。このほかにも、パチンコ機 1 の複数箇所には、遊技効果を高めるための各種ランプが取り付けられている。これらのランプは、遊技の進行に応じて点灯状態（消灯、点灯、点滅等）が変えられる。さらに、パチンコ機 1 には、遊技の進行に応じて効果音を発生する図示しないスピーカが設けられている。

【 0 0 3 2 】

遊技者の操作に応じて変化するパチンコ機 1 の遊技状態を検出するべく、本実施の形態

10

20

30

40

50

では、遊技盤 2 には、始動口用スイッチ 2 1、Vゾーン用スイッチ 2 2 及びカウントスイッチ 2 3 がそれぞれ取付けられている。始動口用スイッチ 2 1 は、遊技球 5 の第 1 種始動口 3 への入賞を検出し、Vゾーン用スイッチ 2 2 は遊技球 5 の大入賞口 4 のうちの Vゾーン 8 への入賞を検出し、カウントスイッチ 2 3 は、遊技球 5 の大入賞口 4 への入賞を検出する。

【 0 0 3 3 】

本実施の形態では、各スイッチ 2 1 ~ 2 3 の検出結果に基づきソレノイド 1 0 , 1 2、表示装置 1 3、各保留ランプ 1 8 a ~ 1 8 d 等をそれぞれ駆動制御するために制御装置 2 4 が設けられている。制御装置 2 4 は、読み出し専用メモリ (R O M)、中央処理装置 (C P U)、ランダムアクセスメモリ (R A M) 等を備えている。R O M は所定の制御プログラムや初期データを予め記憶しており、C P U は R O M の制御プログラム等に従って各種演算処理を実行する。R A M は、C P U による演算結果を、図 7 に示す図柄乱数バッファ 3 1 ~ 3 6、図 8 に示す図柄乱数エリア 4 1 (i) ~ 4 5 (i)、図 9 に示す停止図柄エリア 4 6 ~ 4 8 等に一時的に記憶する。

【 0 0 3 4 】

図 7 に示すように、図柄乱数バッファは、左・中・右の 3 つの外れ図柄乱数バッファ 3 1 , 3 2 , 3 3 と、左・中・右の 3 つの外れリーチ図柄乱数バッファ 3 4 , 3 5 , 3 6 とによって構成されている。図 8 に示すように、図柄乱数エリアは、5 つの内部乱数エリア 4 1 (i) と、5 つの外れリーチ乱数エリア 4 2 (i) と、5 つの左外れ図柄乱数エリア 4 3 (i) と、5 つの中外れ図柄乱数エリア 4 4 (i) と、5 つの右外れ図柄乱数エリア 4 5 (i) とによって構成されている。i は、5 つずつ存在する各図柄乱数エリアを区別するためのものであり、「0」、「1」、「2」、「3」、「4」の値をとる。i の各値は、保留されている変動表示の回数に対応している。また、図 9 に示すように、停止図柄エリアは、左・中・右の各停止図柄乱数エリア 4 6 , 4 7 , 4 8 によって構成されている。

【 0 0 3 5 】

次に、前記のように構成されたパチンコ機 1 の作用及び効果について説明する。図 1 1 , 1 2 及び図 1 4 ~ 図 2 1 のフローチャートは、制御装置 2 4 によって実行される各種ルーチンを示している。これらのルーチンの処理は、カウンタ群及び入賞判定フラグ F E 等に基づいて実行される。カウンタ群は、ラウンドカウンタ C R、保留カウンタ C H、入賞カウンタ C E、内部乱数カウンタ C I、外れリーチ乱数カウンタ C O、大当たり図柄乱数カウンタ C B、左・中・右の各図柄乱数カウンタ C D L , C D C , C D R、リーチ種別決定カウンタ C R C 及びリーチ種別テーブルカウンタ C T 等よりなっている。

【 0 0 3 6 】

なお、ラウンドカウンタ C R は、ラウンド回数をカウントするためのものであり、入賞カウンタ C E は大入賞口 4 への遊技球 5 の入賞個数をカウントするためのものである。また、保留カウンタ C H は変動表示の保留回数をカウントするためのものであり、「0」、「1」、「2」、「3」、「4」の値を順にとる。これらの値は、前述した図柄乱数エリア 4 1 (i) ~ 4 5 (i) の「(i)」に対応している。従って、C H = 0 は、保留されていない状態を意味する。

図 1 0 に示すように、内部乱数カウンタ C I は、表示装置 1 3 での大当たり状態を決定するためのものである。また、外れリーチ乱数カウンタ C O は外れリーチ状態時の表示を行うか否かを決定するためのものであり、大当たり図柄乱数カウンタ C B は大当たり図柄を決定するためのものである。これらのカウンタ C I , C O , C B はそれぞれ所定時間 (例えば「2 m s」) 毎に値を所定範囲内で更新する。各値は、所定の条件に従って乱数として読み出される。また、各カウンタ C I , C O , C B は、各値がそれぞれ特定の値になった場合に、初期値に戻すようになっている。

【 0 0 3 7 】

左・中・右の各図柄乱数カウンタ C D L , C D C , C D R は、停止図柄等を決定するためのものである。左図柄乱数カウンタ C D L は、所定時間 (例えば「2 m s」) 毎に値を

10

20

30

40

50

所定範囲内で更新し、特定の値になると初期値に戻す。中図柄乱数カウンタC D Cは、左図柄乱数カウンタC D Lが一巡する毎に値を所定範囲内で更新し、特定の値になると初期値に戻す。右図柄乱数カウンタC D Rは、中図柄乱数カウンタC D Cが一巡する毎に値を所定範囲内で更新し、特定の値になると初期値に戻す。

【0038】

また、図6に示すリーチ種別決定カウンタC R Cは、上述した複数種類のリーチパターンのうちの1つを選択するために用いられるものであり、例えば左図柄乱数カウンタC D Lが一巡する毎に値(乱数値)を更新し、特定の値になると初期値に戻す。なお、本実施の形態では上述したキャラクタに応じて、具体的なリーチパターンが決定される。例えば「スーパーリーチ1」が選択された場合においては、そのときのキャラクタが源さんG Cであれば「握りリーチ」の動作処理が実行され、カンナちゃんK Cであれば「玉突きリーチ」の動作処理が実行される。また、「スーパーリーチ2」が選択された場合においては、そのときのキャラクタが源さんG Cであれば「仕入れリーチ」の動作処理が実行され、カンナちゃんK Cであれば「ハンマーリーチ」の動作処理が実行される。さらに、「スペシャルリーチ」が選択された場合においては、そのときのキャラクタが源さんG Cであれば「出前リーチ」の動作処理が実行され、カンナちゃんK Cであれば「いけすリーチ」の動作処理が実行される。

10

【0039】

さらに、図13に示すリーチ種別テーブルカウンタC Tは、上述した複数種類(3種類)のリーチ種別テーブル(テーブルA~テーブルC)のうちの1つを選択するために用いられるものであり、例えば左図柄乱数カウンタC D Lが一巡する毎に値(乱数値)を更新し、特定の値になると初期値に戻す。

20

【0040】

併せて、入賞判定フラグF Eは、Vゾーンへの入賞の有無を判定するために用いられるものである。同フラグF Eは、入賞なしの場合に「0」に設定され、入賞ありの場合に「1」に設定される。

【0041】

さて、図11のフローチャートは、上述した各カウンタC I, C O, C B, C L, C D L, C D C, C D R, C R C, C Tの更新後に、図柄乱数カウンタC D L, C D C, C D Rの値(乱数)の組合せを分別し(振分け)、その振分けられた値を対応する図柄乱数バッファ31~36に格納するための「乱数振分けルーチン」を示している。このルーチンは、パチンコ機1の電源投入後、所定時間(2ms)毎に実行される。このルーチンが開始されると、制御装置24はまずステップS1において、内部乱数カウンタC I、外れリーチ乱数カウンタC O、大当たり図柄乱数カウンタC Bにそれぞれ「1」を加算する(更新する)。

30

【0042】

また、ステップS2において、左図柄乱数カウンタC D Lに「1」を加算する。中・右図柄乱数カウンタC D C, C D Rに関しては、それぞれ左・中図柄乱数カウンタC D L, C D Cの値に応じて更新処理を行う。詳しくは、左図柄乱数カウンタC D Lが初期値に戻されるタイミングであれば中図柄乱数カウンタC D Cに「1」を加算し、それ以外のタイミングであれば同カウンタC D Cの値を維持する。また、中図柄乱数カウンタC D Cが初期値に戻されるタイミングであれば右図柄乱数カウンタC D Rに「1」を加算し、それ以外のタイミングであれば同カウンタC D Rの値を維持する。さらに、ステップS3において、制御装置24は、リーチ種別決定カウンタC R Cを更新する。また、このとき、リーチ種別テーブルカウンタC Tをも更新する。

40

【0043】

次に、ステップS4において、図柄乱数カウンタC D L, C D C, C D Rの値の組合せが、予め定められた「外れ図柄の組合せ」であるか否かを判断する。そして、この条件が満たされていると、ステップS5において各図柄乱数カウンタC D L, C D C, C D Rの値を、対応する外れ図柄乱数バッファ31, 32, 33に格納する。ここで、対応する外

50

れ図柄乱数バッファ 31 ~ 33 とは、具体的には左図柄乱数カウンタ C D L に関しては左外れ図柄乱数バッファ 31 を指し、中図柄乱数カウンタ C D C に関しては中外れ図柄乱数バッファ 32 を指し、右図柄乱数カウンタ C D R に関しては右外れ図柄乱数バッファ 33 を指すものとする（後述するステップ S 7 に関しても同様）。そして、制御装置 24 は、ステップ S 5 の処理を実行した後、その後の処理を一旦終了する。

【 0 0 4 4 】

一方、前記ステップ S 4 の条件が満たされていない場合には、ステップ S 6 において、図柄乱数カウンタ C D L , C D C , C D R の値の組合せが、予め定められた「外れリーチ図柄の組合せ」であるか否かを判断する。そして、この条件が満たされていると、ステップ S 7 において各図柄乱数カウンタ C D L , C D C , C D R の値を、対応する外れリーチ図柄乱数バッファ 34 , 35 , 36 に格納し、その後の処理を一旦終了する。

10

【 0 0 4 5 】

なお、ステップ S 6 の条件が満たされていない場合には、前記ステップ S 5 , 7 のいずれの処理をも行うことなく、「乱数振分けルーチン」を終了する。この場合とは、各図柄乱数カウンタ C D L , C D C , C D R の値の組合せが、外れ図柄、外れリーチ図柄のいずれの組合せでもない場合、すなわち、大当たり図柄の組合せの場合である。

【 0 0 4 6 】

このように、「乱数振分けルーチン」では、所定時間毎に 3 つの図柄乱数カウンタ C D L , C D C , C D R の値の組合せがチェックされる。そして、外れ図柄の組合せの場合には、外れ図柄乱数バッファ 31 ~ 33 に乱数が格納され、外れリーチ図柄の場合には、外れリーチ図柄乱数バッファ 34 ~ 35 に乱数が格納される。また、大当たり図柄の組合せの場合には、乱数はどの図柄乱数バッファ 31 ~ 36 にも格納されない。

20

【 0 0 4 7 】

次に、図 12 のフローチャートに示す「格納処理ルーチン」について説明する。このルーチンの主な機能は、遊技球 5 が第 1 種始動口 3 に入賞する毎に、乱数カウンタ C I , C O , C D L , C D C , C D R の値を図柄乱数エリア 41 (i) ~ 45 (i) に格納することである。

【 0 0 4 8 】

当該「格納処理ルーチン」が開始されると、制御装置 24 は、ステップ S 10 において、始動口用スイッチ 21 の検出結果に基づき、遊技球 5 が第 1 種始動口 3 に入賞したか否かを判定する。そして、この判定条件が満たされていない場合には、その後の処理を一旦終了し、満たされている場合には、ステップ S 11 において、保留カウンタ C H の値が最大保留回数（この場合「4」）よりも小さいか否かを判定する。

30

【 0 0 4 9 】

保留カウンタ C H の値が最大保留回数よりも小さい場合には、ステップ S 12 において、保留カウンタ C H に「1」を加算する。また、続くステップ S 13 において、制御装置 24 は対応する保留ランプ（18a から 18d のうちの 1 つ）を点灯させ、ステップ S 14 へ移行する。一方、前記ステップ S 11 の判定条件が満たされていない場合には、前述したステップ S 12 以降の処理を行うことなくその後の処理を一旦終了する。従って、図柄変動表示は、4 回までしか保留されず、それ以上の入賞があっても保留は記憶されない。

40

【 0 0 5 0 】

ステップ S 14 において、制御装置 24 は、内部乱数カウンタ C I の値を内部乱数エリア 41 (i) に格納する。また、次のステップ S 15 において、外れリーチ乱数カウンタ C O の値を、外れリーチ乱数エリア 42 (i) に格納する。さらに、ステップ S 16 において、制御装置 24 は、左・中・右の各外れ図柄乱数バッファ 31 ~ 33 の値（C D L , C D C , C D R ）を、対応する左・中・右の各外れ図柄乱数エリア 43 (i) ~ 45 (i) に格納し、その後の処理を一旦終了する。

【 0 0 5 1 】

このように、「格納処理ルーチン」においては、乱数カウンタ C I , C O , C D L , C

50

DC, CDRの値が各図柄乱数エリア41(i)~45(i)に格納される。なお、ステップS14~ステップS16では、例えばステップS12での更新後の保留カウンタCHの値が「3」であれば、内部乱数エリア41(i=3)、外れリーチ乱数エリア42(i=3)、左外れ図柄乱数エリア43(i=3)、中外れ図柄乱数エリア44(i=3)、右外れ図柄乱数エリア45(i=3)が、今回制御周期での格納場所となる。

【0052】

次に、図14のフローチャートに示す「リーチ種別テーブル設定ルーチン」について説明する。このルーチンは、前述した「乱数振分けルーチン」で更新演算されたリーチ種別テーブルカウンタCTを用いて、使用するリーチ種別テーブルを設定するためのものである。

10

【0053】

処理がこのルーチンに移行すると、制御装置24は、まずステップS001において、現在電源投入時であるか否かを判定する。そして、否定判定された場合には、何らの処理も行わずにその後の処理を一旦終了する。これに対し、現在電源投入時である場合には、ステップS002において、リーチ種別テーブルカウンタCTが「0」以上「35」以下であるか否かを判断する。そして、肯定判定された場合には、ステップS003において、使用するリーチ種別テーブルを「テーブルA」に設定し、その後の処理を一旦終了する。

【0054】

また、ステップS002において否定判定された場合には、ステップS004において、リーチ種別テーブルカウンタCTが「36」以上「45」以下であるか否かを判断する。そして、肯定判定された場合には、ステップS005において、使用するリーチ種別テーブルを「テーブルB」に設定し、その後の処理を一旦終了する。また、ステップS004において否定判定された場合には、ステップS006において、使用するリーチ種別テーブルを「テーブルC」に設定し、その後の処理を一旦終了する。

20

【0055】

このように、「リーチ種別テーブル設定ルーチン」においては、電源投入毎に、使用されるリーチ種別テーブルが設定される。本実施の形態では、「テーブルA」に設定される確率は72%であり、「テーブルB」に設定される確率は20%であり、「テーブルC」に設定される確率は8%である。

30

【0056】

次に、図15、図16のフローチャートに示す「特別電動役物制御ルーチン」について説明する。このルーチンは、前述した「乱数振分けルーチン」、「格納処理ルーチン」等の演算結果を用いて表示装置8や特別電動役物(大入賞口用ソレノイド12等)を制御するためのものであり、パチンコ機1の電源投入後、所定時間毎に実行される。

【0057】

この「特別電動役物制御ルーチン」が開始されると、制御装置24はまずステップS20において、保留カウンタCHの値が「0」でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合、つまり、保留カウンタCHの値が「0」の場合には、その後の処理を一旦終了する。これに対し、前記判定条件が満たされている(CH=1, 2, 3, 4)場合には、ステップS30において、「i」を「0」に設定し、次のステップS40において保留カウンタCHが「i」と同一でないか否かを判定する。

40

【0058】

そして、この判定条件が満たされている場合(CH=i)には、ステップS50において、内部乱数エリア41(i+1)、外れリーチ乱数エリア42(i+1)、外れ図柄乱数エリア43(i+1)~45(i+1)の各データを、1つ前のエリア41(i)~45(i)にそれぞれシフトする。次いで、ステップS60において、制御装置24は、「i」に「1」を加算し、ステップS40へ戻る。

【0059】

一方、ステップS40の判定条件が満たされない場合(CH=i)には、ステップS7

50

0へ移行し、保留ランプ18a～18dのうち前記保留カウンタCHに対応するものを消灯させる。また、次のステップS80において保留カウンタCHから「1」を減算する。

【0060】

次に、制御装置24は、ステップS90において、図柄の変動開始処理を実行する。詳しくは、図17の「変動開始処理ルーチン」に示すように、ステップS901において、キャラクタの取得を行う。すなわち、表示画面として源さんGCを表示させるのか、カンナちゃんKCを表示させるのかを決定する。ただし、所定の条件が満たされない限り、基本的にはそれまでと同じキャラクタが取得される。また、続くステップS902においては、内部乱数カウンタCIの値が大当たり値であるか否かを判定する。そして、内部乱数カウンタCIの値が大当たり値の場合には、ステップS903において、大当たり値に対応する大当たり図柄を停止図柄としてメモリに記憶し、ステップS906へ移行する。

10

【0061】

一方、ステップS902における判定条件が満たされていないと、ステップS904において、外れリーチ乱数カウンタCOの値が予め定められた外れリーチ値と同じであるか否かを判定する。そして、外れリーチ乱数カウンタCOの値が外れリーチ値と同一である場合には、ステップS905において、外れリーチ値に対応する図柄（外れリーチ図柄）を停止図柄としてメモリに記憶し、ステップS906へ移行する。

【0062】

また、ステップS904の判定条件が満たされていない場合には、ステップS907において、ステップS16での外れ図柄を停止図柄としてメモリに記憶し、ステップS908へ移行する。

20

【0063】

さて、ステップS903又はステップS905から移行して、ステップS906においては、リーチパターンを取得する。より詳しくは、図18～図20の「リーチパターン取得ルーチン」に示すように、まず、ステップS9601において、現在設定されているリーチ種別テーブルが「テーブルA」であるか否かを判定する。そして、現在設定されているリーチ種別テーブルが「テーブルA」の場合には、ステップS9602において、現在のリーチ種別決定カウンタCRCが「0」以上「58」以下であるか否かを判定し、肯定判定された場合には、ステップS9603において、リーチパターンとして「ノーマルリーチ」を設定する。すなわち、そのときのキャラクタが源さんGCであれば源さんノーマルリーチを、そのときのキャラクタがカンナちゃんKCであればカンナちゃんノーマルリーチをリーチパターンとして取得する。そして、その後の処理を一旦終了する。また、ステップS9602において否定判定された場合には、ステップS9604において、現在のリーチ種別決定カウンタCRCが「59」以上「83」以下であるか否かを判定し、肯定判定された場合には、ステップS9605において、リーチパターンとして「スーパーリーチ1」を設定する。すなわち、そのときのキャラクタが源さんGCであれば握りリーチを、そのときのキャラクタがカンナちゃんKCであれば玉突きリーチをリーチパターンとして取得する。そして、その後の処理を一旦終了する。

30

【0064】

さらに、ステップS9604において否定判定された場合には、ステップS9606において、現在のリーチ種別決定カウンタCRCが「84」以上「98」以下であるか否かを判定し、肯定判定された場合には、ステップS9607において、リーチパターンとして「スーパーリーチ2」を設定する。すなわち、そのときのキャラクタが源さんGCであれば仕入れリーチを、そのときのキャラクタがカンナちゃんKCであればハンマーリーチをリーチパターンとして取得する。そして、その後の処理を一旦終了する。

40

【0065】

また、ステップS9606において否定判定された場合には、現在のリーチ種別決定カウンタCRCが「99」であるものとして、ステップS9608において、リーチパターンとして「スペシャルリーチ」を設定する。すなわち、そのときのキャラクタが源さんGCであれば出前リーチを、そのときのキャラクタがカンナちゃんKCであればいけすリー

50

チをリーチパターンとして取得する。そして、その後の処理を一旦終了する。

【0066】

一方、前記ステップS9601で否定判定された場合には、ステップS9609において、現在設定されているリーチ種別テーブルが「テーブルB」であるか否かを判定する。そして、現在設定されているリーチ種別テーブルが「テーブルB」の場合には、ステップS9610において、現在のリーチ種別決定カウンタCRCが「0」以上「24」以下であるか否かを判定し、肯定判定された場合には、ステップS9611において、リーチパターンとして「ノーマルリーチ」を設定し、その後の処理を一旦終了する。

【0067】

また、ステップS9610において否定判定された場合には、ステップS9612において、現在のリーチ種別決定カウンタCRCが「25」以上「49」以下であるか否かを判定し、肯定判定された場合には、ステップS9613において、リーチパターンとして「スーパーリーチ1」を設定し、その後の処理を一旦終了する。

【0068】

さらに、ステップS9612において否定判定された場合には、ステップS9614において、現在のリーチ種別決定カウンタCRCが「50」以上「74」以下であるか否かを判定し、肯定判定された場合には、ステップS9615において、リーチパターンとして「スーパーリーチ2」を設定し、その後の処理を一旦終了する。

【0069】

また、ステップS9614において否定判定された場合には、現在のリーチ種別決定カウンタCRCが「75」以上「99」以下であるものとして、ステップS9616において、リーチパターンとして「スペシャルリーチ」を設定し、その後の処理を一旦終了する。

【0070】

さらにまた、前記ステップS9609で否定判定された場合には、現在設定されているリーチ種別テーブルが「テーブルC」であるものとしてステップS9617において、現在のリーチ種別決定カウンタCRCが「0」であるか否かを判定し、肯定判定された場合には、ステップS9618において、リーチパターンとして「ノーマルリーチ」を設定し、その後の処理を一旦終了する。

【0071】

また、ステップS9617において否定判定された場合には、ステップS9619において、現在のリーチ種別決定カウンタCRCが「1」以上「15」以下であるか否かを判定し、肯定判定された場合には、ステップS9620において、リーチパターンとして「スーパーリーチ1」を設定し、その後の処理を一旦終了する。

【0072】

さらに、ステップS9619において否定判定された場合には、ステップS9621において、現在のリーチ種別決定カウンタCRCが「16」以上「40」以下であるか否かを判定し、肯定判定された場合には、ステップS9622において、リーチパターンとして「スーパーリーチ2」を設定し、その後の処理を一旦終了する。

【0073】

また、ステップS9621において否定判定された場合には、ステップS9623において、現在のリーチ種別決定カウンタCRCが「41」以上「99」以下であるものとして、リーチパターンとして「スペシャルリーチ」を設定し、その後の処理を一旦終了する。

【0074】

このように「リーチパターン取得ルーチン」においては、そのときどきに設定されているリーチ種別テーブルに応じて、各種リーチパターンが取得（選択）される。

【0075】

さて、図17の変動開始処理ルーチンに戻って、ステップS906又はステップS907から移行して、ステップS908においては、制御装置24は、前記表示装置13の図

10

20

30

40

50

柄変動を開始させ、「変動開始処理ルーチン」を終了する。

【0076】

上記のように、ステップS90（「変動開始処理ルーチン」）の処理を実行した後、制御装置24は、図15のステップS110において、左右両図柄列14, 16における主図柄17A～17Lを、前記ステップS903, S905, S907のいずれかの処理で記憶した停止図柄に差替える。また、左右両図柄列14, 16での図柄変動を停止（確定）させ、差替え後の主図柄17A～17Lを左右両図柄列14, 16に表示する。

次に、ステップS120において、制御装置24は、リーチ動作処理を行う。詳しくは、図21の「リーチ動作処理ルーチン」に示すように、ステップS1201において、ステップS906で取得したリーチパターンが、キャラクタが源さんGCである場合の「ノーマルリーチ」（以下このような場合「源さんノーマルリーチ」等という）でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合（「源さんノーマルリーチ」の場合）には、ステップS1202において、源さんノーマルリーチ動作処理を行う。この場合においては、キャラクタである源さんGCがそれまでとは異なる動きをする（例えば源さんGCが主図柄17A～17Lとは無関係に踊る）等の処理が行われる。

【0077】

また、ステップS1201で肯定判定された場合には、ステップS1203に移行する。ステップS1203においては、ステップS906で取得したリーチパターンが、キャラクタが源さんGCである場合の「握りリーチ」（＝スーパーリーチ1）でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合（「握りリーチ」の場合）には、ステップS1204において、握りリーチ動作処理を行う。この場合においては、源さんGCが主図柄17A～17Lを握り（作り）、それを回転テーブル上に配列させる動作を行う等の処理が行われる。

【0078】

また、ステップS1203で肯定判定された場合には、ステップS1205に移行する。ステップS1205においては、ステップS906で取得したリーチパターンが、キャラクタが源さんGCである場合の「仕入れリーチ」（＝スーパーリーチ2）でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合（「仕入れリーチ」の場合）には、ステップS1206において、仕入れリーチ動作処理を行う。この場合には、まず中図柄列15の主図柄17A～17L（中図柄）が上方へ移動し、表示部13a上に源さんGC、猫及び盆が表示される。そして、図5（b）に示すように、猫及び源さんGCがあたかも盆を引っ張りあうように左右方向に動作するとともに、主図柄17A～17Lが左右方向に交互にスライドしつつ一時的に判別不能な状態に変形するよう表示される等の処理が行われる。

【0079】

さて、前記ステップS1205で肯定判定された場合には、ステップS1207に移行する。ステップS1207においては、ステップS906で取得したリーチパターンが、キャラクタが源さんGCである場合の「出前リーチ」（＝スペシャルリーチ）でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合（「出前リーチ」の場合）には、ステップS1208において、出前リーチ動作処理を行う。この場合においては、図22（b）に示すように、源さんGC及び「おかもち」が表示部13aに表示されるとともに、源さんGCが「おかもち」の蓋を開閉する動作が行われる。また、源さんGCが前記蓋を開ける度に、主図柄17A～17Lが1つずつ登場し、それが前方へ移動するよう動作させる等の処理が行われる。

【0080】

また、前記ステップS1207で肯定判定された場合には、ステップS1209に移行する。ステップS1209においては、ステップS906で取得したリーチパターンが、キャラクタがカンナちゃんKCである場合の「カンナノーマルリーチ」でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合（「カンナノーマルリーチ」の場合）には、ステップS1210において、カンナノーマルリーチ動作処理を行う。この場合においては、「源さんノーマルリーチ」と同様、キャラクタであるカンナちゃんKCがそれまでとは異な

10

20

30

40

50

る動きをする等の処理が行われる。

【0081】

さらに、前記ステップS 1 2 0 9で肯定判定された場合には、ステップS 1 2 1 1に移行する。ステップS 1 2 1 1においては、ステップS 9 0 6で取得したリーチパターンが、キャラクタがカンナちゃんKCである場合の「玉突きリーチ」(＝スーパーリーチ1)でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合(「玉突きリーチ」の場合)には、ステップS 1 2 1 2において、玉突きリーチ動作処理を行う。この場合においては、図2 2 (a) に示すように、表示部1 3 aにカンナちゃんKC及び玉突きリーチを行う場合の背景を表示させるとともに、中図柄列1 5の主図柄1 7 A ~ 1 7 Lが玉突き動作(次に控えている主図柄1 7 A ~ 1 7 Lが、その前方に表示されている主図柄1 7 A ~ 1 7 Lを押し出すように動作すること)を行う等の処理が行われる。

10

【0082】

一方、前記ステップS 1 2 1 1で肯定判定された場合には、ステップS 1 2 1 3に移行する。ステップS 1 2 1 3においては、ステップS 9 0 6で取得したリーチパターンが、キャラクタがカンナちゃんKCである場合の「ハンマーリーチ」(＝スーパーリーチ2)でないか否かを判定する。そして、ここで否定判定された場合(「ハンマーリーチ」の場合)には、ステップS 1 2 1 4において、ハンマーリーチ動作処理を行う。この場合においては、まず表示部1 3 aの背景が変更され、ハンマーを持ったカンナちゃんKCが配置表示される。そして、図5 (a) に示すように、カンナちゃんKCがあたかもハンマーを振り下ろして中図柄(主図柄1 7 A ~ 1 7 L)を叩くようにして動作を行わせ、これに伴い、主図柄1 7 A ~ 1 7 Lを一時的に判別不能な状態に変形表示させる等の処理が行われる。

20

【0083】

さて、前記ステップS 1 2 1 3で肯定判定された場合には、ステップS 1 2 1 5に移行する。ステップS 1 2 1 5においては、ステップS 9 0 6で取得したリーチパターンが、キャラクタがカンナちゃんKCである場合の「いけすリーチ」(＝スペシャルリーチ)でないか否かを判定する。そして、否定判定された場合(「いけすリーチ」の場合)には、ステップS 1 2 1 6において、いけすリーチ動作処理を行う。この場合においては、図2 2 (c) , (d) に示すように、表示部1 3 aに「いけす」及び「たも網」を持ったカンナちゃんKCが表示されるとともに、「いけす」の中に各図柄列1 4 ~ 1 6の主図柄1 7 A ~ 1 7 Lが表示され、さらに、中央に渦巻きが表示される。そして、渦巻きに連動して、渦巻きの周りを中図柄(主図柄1 7 A ~ 1 7 L)が回転する動作が行われる。

30

【0084】

また、前記ステップS 1 2 1 5で肯定判定された場合には、いずれのリーチ動作処理をも行うことなく、当該「リーチ動作処理ルーチン」を一旦終了する。また、ステップS 1 2 0 2 , 1 2 0 4 , 1 2 0 6 , 1 2 0 8 , 1 2 1 0 , 1 2 1 2 , 1 2 1 4 , 1 2 1 6の各リーチ処理動作処理を実行した後においても、当該「リーチ動作処理ルーチン」を一旦終了する。

【0085】

上記のように、ステップS 1 2 0 (「リーチ動作処理ルーチン」)の処理を実行した後、制御装置2 4は、ステップS 1 3 0 (図1 5参照)において、中図柄列1 5での図柄変動を停止させる。

40

【0086】

続いて、制御装置2 4は、ステップS 1 3 5において、再変動処理を実行する。詳しくは、再変動処理を実行する条件が成立しているか否かを判定し、再変動処理実行条件が成立している場合には、前記リーチ動作処理における各リーチ動作と同じ背景で、全図柄列1 4 ~ 1 6の図柄1 7 A ~ 1 7 H , 1 7 Kを同時に再変動させる。そして、所定条件が成立した後、全図柄列1 4 ~ 1 6の図柄1 7 A ~ 1 7 H , 1 7 Kを停止させる。一方、再変動処理を実行する条件が成立していない場合には、何らの処理をも実行しない。

【0087】

50

さて、再変動処理を行った後、制御装置24は、次に、ステップS140において、主図柄17A～17Lの組合せが大当たりの組合せであるか否かを判定する。なお、この際には、停止図柄の差替えが正しく行われたか否かの確認も行われる。そして、この判定条件が満たされていない場合には、「特別電動役物制御ルーチン」を終了する。また、主図柄17A～17Lの組合せが大当たりの組合せである場合（実際に再変動が行われた場合も、この場合に該当する）には、ステップS150において、ラウンドカウンタCRを「0」にクリアする。なお、このとき、制御装置24によって図4（b）に示すような大当たり報知表示がなされる。

【0088】

次に、制御装置24は、ステップS160（図16参照）において、入賞カウンタCEを「0」にクリアするとともに、入賞判定フラグFEを「0」に設定する。また、続くステップS170においては、ラウンドカウンタCRを「1」ずつインクリメントする。

【0089】

さらに、ステップS180において、制御装置24は、大入賞口用ソレノイド12を励磁させる。すると、シャッタ11が倒れて略水平状態となり、大入賞口4が開放される。この開放により、遊技球5のVゾーン8及び入賞通路9への入賞が可能となる。

【0090】

次に、ステップS190において、制御装置24は、入賞カウンタCEの値が予め定められた所定値CEmaxよりも小さいか否かを判定する。そして、この判定条件が満たされている場合には、ステップS200において、未だ大入賞口4の閉鎖予定時期が到来していないか否かを判定する。この判定条件が満たされていない場合には、処理をステップS190へ戻す。その結果、大入賞口4の開放開始後に所定値CEmax個よりも多くの遊技球5が入賞するか、閉鎖予定時期が到来するかしない限りは、大入賞口4が開放され続ける。これに対し、ステップS190又はステップS200のいずれか一方が満たされていないと、ステップS210において、制御装置24は、大入賞口用ソレノイド12を消磁する。すると、シャッタ11が起こされて略垂直状態となり、大入賞口4が閉鎖される。

【0091】

続いて、ステップS220において、制御装置24は、ラウンドカウンタCRの値が予め定められた所定値CRmax以下であるか否かを判定する。そして、ラウンドカウンタCRの値が所定値CRmax以下の場合には、続くステップS230において入賞判定フラグFEが「1」であるか否かを判定する。入賞判定フラグFEが「1」の場合には、処理をステップS160へと戻す。従って、一旦大当たり遊技状態が発生すると、遊技球5がVゾーン8に入賞することによる継続条件が、所定値CRmax回数満たされるまでは、大入賞口4が開閉のサイクルを繰り返す。例えば所定値CEmaxが「10」に設定され、大入賞口4の開放時間が「約29.5秒」に設定され、所定値CRmaxが「16」に設定されている場合には、大入賞口4の開放後、（1）遊技球5が大入賞口4へ10個入賞すること、（2）約29.5秒が経過すること、のいずれか一方の条件が満たされた時点で大入賞口4が閉鎖される。この大入賞口4の開閉のサイクルが遊技球5のVゾーン8への入賞を条件に最大で16回繰り返されることとなる。そして、ステップS220又はステップS230の判定条件のいずれか一方が満たされていない場合には、「特別電動役物制御ルーチン」を一旦終了する。

【0092】

以上詳述したように、本実施の形態によれば、少なくともリーチ状態を経るに際しては、複数のリーチパターンの中から1つのリーチパターンが選択される。従って、遊技者は、そのときどきにおいて選択されるリーチパターンを堪能しうる。

【0093】

さらに、本実施の形態では、電源投入毎に、リーチ種別テーブルが「テーブルA」～「テーブルC」の中から決定され、そのテーブルに応じて、リーチパターンの選択される確率が変更させられる。このため、電源投入毎に、出現しやすいリーチパターンが異なるこ

10

20

30

40

50

となる。従って、遊技者は、いかなるリーチパターンが出現しようとも、大当たり状態の発生を期待しつつ、ドキドキ感を伴いながら遊技を堪能しうる。

【0094】

より詳しくは、リーチ種別テーブルが「テーブルA」に設定されている場合には、「ノーマルリーチ」が最も出現しやすく、以下「スーパーリーチ1」、「スーパーリーチ2」、「スペシャルリーチ」の順に出現頻度は少なくなる。ここで、最も出現しやすい「ノーマルリーチ」は大当たり期待値が低く、「スーパーリーチ1」、「スーパーリーチ2」、「スペシャルリーチ」の順に大当たり期待値が高くなる。

【0095】

また、リーチ種別テーブルが「テーブルB」に設定されている場合には、各リーチパターンの出現頻度及び大当たり期待値は等しい。すなわち、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ1」、「スーパーリーチ2」、「スペシャルリーチ」は、均等の頻度で出現し、かつ、いずれのリーチパターンが出現しても、大当たり期待値はいずれも等しい。

【0096】

さらに、リーチ種別テーブルが「テーブルC」に設定されている場合には、上記「テーブルA」の場合とは逆に、「ノーマルリーチ」が最も出現しにくく、「スーパーリーチ1」、「スーパーリーチ2」、「スペシャルリーチ」の順に出現頻度は多い。逆に、最も出現しにくい「ノーマルリーチ」は大当たり期待値が最も高く、「スーパーリーチ1」、「スーパーリーチ2」、「スペシャルリーチ」の順に大当たり期待値が低い。このため、遊技者にとっては、現在遊技を行っているパチンコ機1が、いかなるテーブルに設定されているのかを判別できない限り、「ノーマルリーチ」が出現したからといって、大当たり期待値が低いとがっかりする必要もなく、「スペシャルリーチ」が出現したからといって、かならずしも大当たり状態が発生するとも限らない(テーブルCの場合には、むしろ大当たり状態は発生しにくい)。

【0097】

従って、遊技者は、現在遊技を行っているパチンコ機1が、いかなるテーブルに設定されているのかを考えつつ、興味をもって遊技を行うことができるとともに、いかなるリーチパターンが出現しようとも、大当たり発生を期待を込めて遊技を行うことができる。かかる意味で、ある種のリーチパターンが出現した場合に、大当たり発生を期待値が乏しいことが原因で面白味に欠けてしまうといった事態を回避することができ、その結果、興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【0098】

また、本実施の形態では、「テーブルA」に設定される確率を高くするとともに、「テーブルC」に設定される確率を低くした。このため、現行のパチンコ機において多く見受けられる仕様があくまでも主であって、「スペシャルリーチ」が頻繁に出現して、しかもそれが大当たり状態になかなか至らないというケースはさほど多くはない。従って、「スペシャルリーチ」や「スーパーリーチ」としての価値がゼロになってしまうわけではない。そのため、各種リーチパターンを設定した意義を没却することなく、興趣の向上を図ることができる。

【0099】

尚、本発明は上述した実施の形態の記載内容に限定されるものではなく、従って、発明の趣旨を逸脱しない範囲で、例えば次のように実施してもよい。

【0100】

(a) 上記実施の形態では、主図柄17A~17Lを、魚等の絵と、「一」~「十二」の数字との組合せによって構成することとしたが、遊技者に認識されるものであればいかなる図柄であってもよい。例えば数字のみからなる図柄や、絵や記号のみからなる図柄であってもよい。

【0101】

(b) 上記実施の形態では、リーチパターンを「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ1」、「スーパーリーチ2」、「スペシャルリーチ」にて構成することとしたが、このよ

10

20

30

40

50

うな構成に何ら限定されるものではない。さらに多くのリーチパターンにて構成してもよいし、2つ、或いは3つのリーチパターンにて構成してもよい。

【0102】

(c) 上記実施の形態では、リーチパターンの選択される確率が変更させられる際に、リーチパターン毎の大当たり期待値も変更させられることとしたが、大当たり期待値は変更しないこととしてもよい。

【0103】

(d) 上記実施の形態では、現在どのテーブルに設定されているのかが、遊技者にとって判別しにくい構成としたが、現在どのテーブルに設定されているのかをあえて報知する報知手段を設けることとしてもよい。報知手段による報知方法としては、例えば、テーブル毎に、図柄や背景の色を変えたり、キャラクタを変更させたり、ランプの点灯点滅等を変えたりする等が考えられる。

10

【0104】

また、遊技者には報知せず、遊技場(ホール)側にのみ知らせうる構成としてもよい。さらには、ホール側が、上記テーブルの設定を任意におこなうことができるような構成としてもよい。

【0105】

(e) 上記実施の形態では、電源投入時にリーチ種別テーブルの設定を行うこととしたが、大当たり状態の終了時毎にリーチ種別テーブルの設定を行うこととしてもよい。かかる場合には、一日の中でも大当たり状態の発生毎にリーチパターンの出現価値が変動することとなるため、一層の興趣の向上を図ることができる。

20

【0106】

(f) 上記実施の形態では、「テーブルA」に設定される確率を高くするとともに、「テーブルC」に設定される確率を低くした。これに対し、各テーブルの設定される確率をほぼ一定としてもよい。

【0107】

(g) 3種類以上のキャラクタを用意したりしてもよい。

【0108】

(h) 上記実施の形態では、再変動処理を行うこととしたが、かかる処理を省略してもよい。また、再変動処理に際しては、それまでのリーチパターンを維持することとしたが、そのようなリーチパターンを維持せずとも、単に全図柄列14~16の主図柄17A~17Lを再変動させるだけの構成としてもよい。また、それまでとは異なったリーチパターンを採用してもよい。

30

【0109】

(i) 表示装置13としては、上述した液晶ディスプレイ以外にも、CRT、ドットマトリックス、LED、エレクトロルミネセンス(EL)、蛍光表示管等を用いてもよい。

【0110】

(j) 乱数に関するカウンタ(内部乱数カウンタCI、外れリーチ乱数カウンタCO、大当たり図柄乱数カウンタCB、左・中・右の各図柄乱数カウンタCDL, CDC, CDR、リーチ種別決定カウンタCRC及びリーチ種別テーブルカウンタCT)を適宜変更してもよい。例えば、1つの乱数カウンタを用い、その値に基づき大当たり状態、外れリーチ状態等を決定してもよい。

40

【0111】

(k) 本発明は、上記実施の形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも適用できる。また、本発明は、パチンコ機以外にも、アレパチ、アレンジボール等の各種遊技機にも適用できる。

【0112】

特許請求の範囲の請求項に記載されないものであって、上記実施の形態から把握できる技術的思想について以下にその効果とともに記載する。

【0113】

50

(1) 前記図柄が前記特定の図柄にて最終的に停止される期待値が、前記複数のリーチパターンに応じて異なっていることを特徴とする遊技機。

【 0 1 1 4 】

(2) さらに、パターン選択確率可変手段により、リーチパターンの選択される確率が変更させられる際には、前記図柄が前記特定の図柄にて最終的に停止される期待値についても各リーチパターン毎に変更させられるようにしたことを特徴とする遊技機。

【 0 1 1 5 】

(3) 前記所定の契機は、遊技機の電源投入時及び特別遊技状態終了直後に発生させられるものであることを特徴とする遊技機。

【 0 1 1 6 】

10

【発明の効果】

本発明によれば、興趣の向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】一実施の形態におけるパチンコ機を示す正面図である。

【図 2】(a) , (b) とともに表示部の表示状態の例を示す模式図である。

【図 3】表示部に表示されうる主図柄の種類を説明する図である。

【図 4】(a) は表示部における図柄列の変動状態を示す図であり、(b) は表示部における大当たり報知画面を示す図である。

【図 5】(a) は表示部におけるハンマリーチ状態を示す図であり、(b) は表示部における仕入れリーチ状態を示す図である。

20

【図 6】リーチ種別決定カウンタ及び複数種類のリーチ種別テーブルの概念を説明する図表である。

【図 7】図柄乱数バッファの概念を説明する図表である。

【図 8】図柄乱数エリアの概念を説明する図表である。

【図 9】停止図柄エリアの概念を説明する図表である。

【図 10】乱数カウンタの概念を説明する図表である。

【図 11】制御装置により実行される「乱数振分けルーチン」を示すフローチャートである。

【図 12】「格納処理ルーチン」を示すフローチャートである。

【図 13】リーチ種別テーブル及びリーチ種別テーブルカウンタの概念を説明する図表である。

30

【図 14】「リーチ種別テーブル設定ルーチン」を示すフローチャートである。

【図 15】「特別電動役物制御ルーチン」の一部を示すフローチャートである。

【図 16】「特別電動役物制御ルーチン」の一部であって、図 15 の続きを示すフローチャートである。

【図 17】「変動開始処理ルーチン」を示すフローチャートである。

【図 18】「リーチパターン取得ルーチン」の一部を示すフローチャートである。

【図 19】「リーチパターン取得ルーチン」の一部を示すフローチャートである。

【図 20】「リーチパターン取得ルーチン」の一部を示すフローチャートである。

【図 21】「リーチ動作処理ルーチン」を示すフローチャートである。

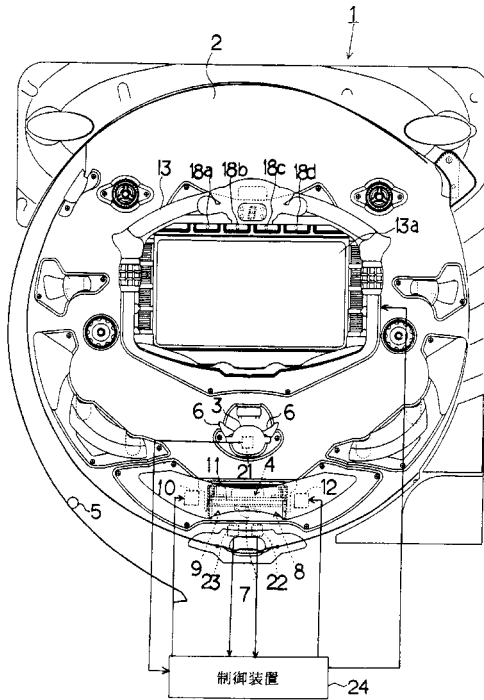
40

【図 22】(a) は表示部における玉突きリーチ状態を示す図であり、(b) は表示部における出前リーチ状態を示す図であり、(c) , (d) は表示部におけるいけすリーチ状態を示す図である。

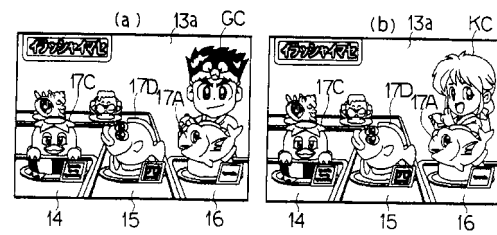
【符号の説明】

1 ... パチンコ機、2 ... 遊技盤、3 ... 第 1 種始動口、4 ... 大入賞口、5 ... 遊技球、13 ... 表示装置、13 a ... 表示部、14 ... 左図柄列、15 ... 中図柄列、16 ... 右図柄列、17 A ~ 17 L ... 主図柄、18 a ~ 18 d ... 保留ランプ、24 ... 制御装置。

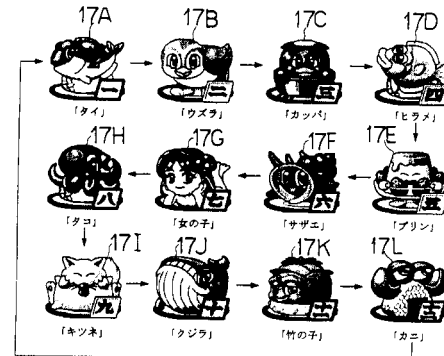
【図 1】



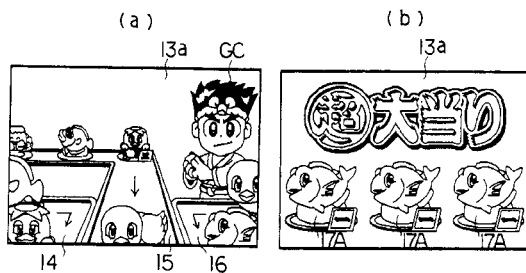
【図 2】



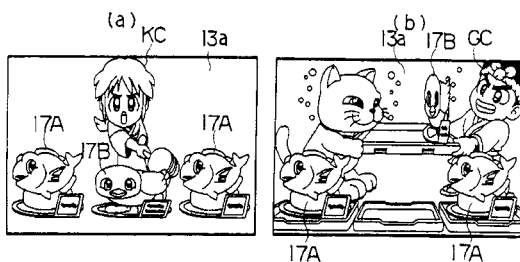
【図 3】



【図 4】



【図 5】



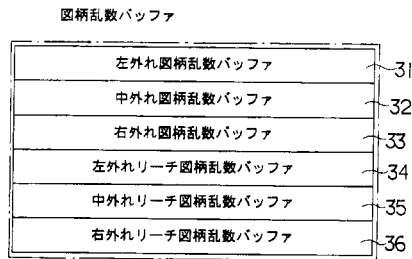
【図 6】

(a)		リーチ種類	乱数値 (ORC)	リーチ 出現率	大当たり 期待値
テーブル A		ノーマルリーチ	0~58	5.9%	1%
		スーパーリーチ1 (機りリーチ・玉突きリーチ)	59~83	2.5%	2.0%
		スーパーリーチ2 (仕入れリーチ・ハンマーリーチ)	84~98	1.5%	4.5%
		スペシャルリーチ (出前リーチ・いけすリーチ)	99	1%	9.0%

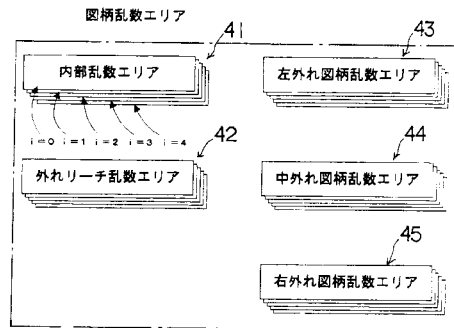
(b)		リーチ種類	乱数値 (ORC)	リーチ 出現率	大当たり 期待値
テーブル B		ノーマルリーチ	0~24	2.5%	2.5%
		スーパーリーチ1 (機りリーチ・玉突きリーチ)	25~49	2.5%	2.5%
		スーパーリーチ2 (仕入れリーチ・ハンマーリーチ)	50~74	2.5%	2.5%
		スペシャルリーチ (出前リーチ・いけすリーチ)	75~99	2.5%	2.5%

(c)		リーチ種類	乱数値 (ORC)	リーチ 出現率	大当たり 期待値
テーブル C		ノーマルリーチ	0	1%	8.0%
		スーパーリーチ1 (機りリーチ・玉突きリーチ)	1~15	1.5%	6.0%
		スーパーリーチ2 (仕入れリーチ・ハンマーリーチ)	16~40	2.5%	2.0%
		スペシャルリーチ (出前リーチ・いけすリーチ)	41~99	5.9%	5%

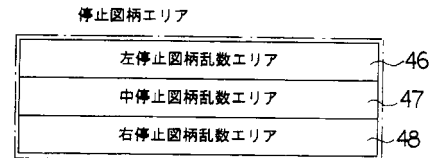
【図 7】



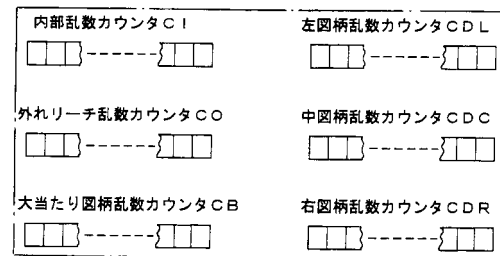
【図 8】



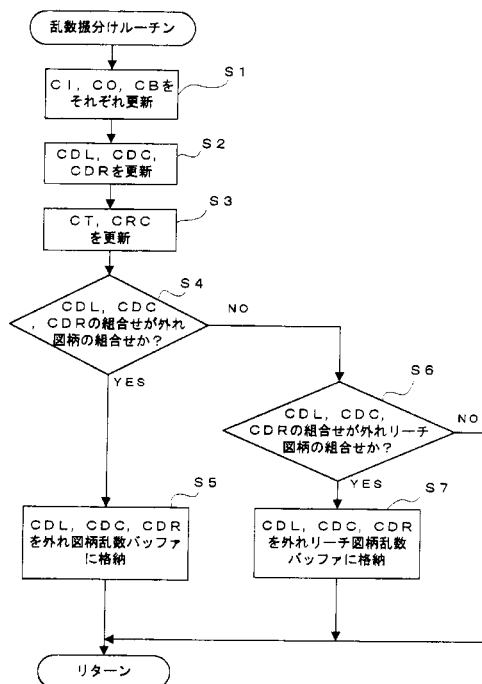
【図 9】



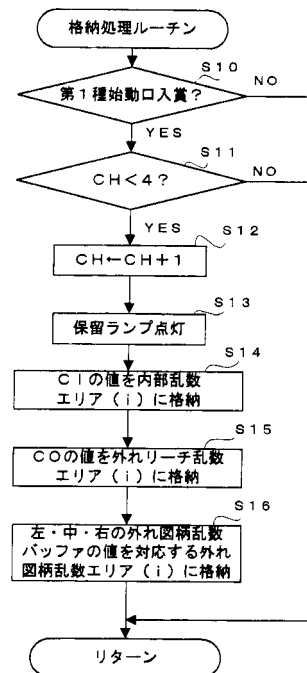
【図 10】



【図 11】



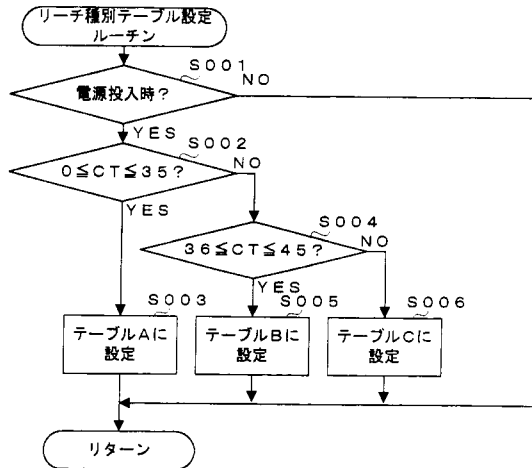
【図 12】



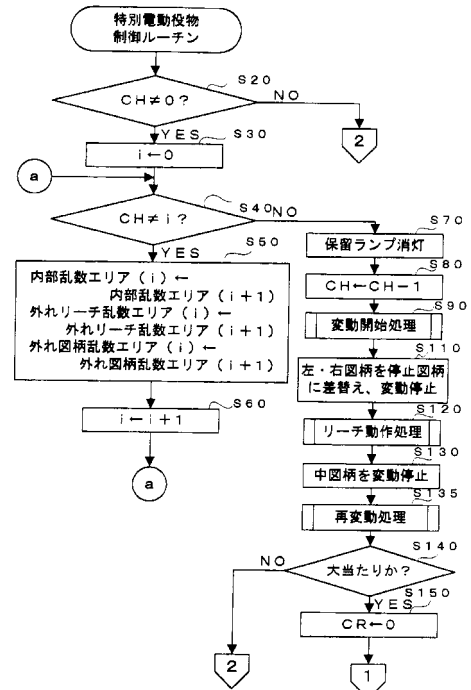
【図13】

リーチ種別テーブル	乱数値 (CT)	設定される確率
テーブルA	0~35	72%
テーブルB	36~45	20%
テーブルC	46~49	8%

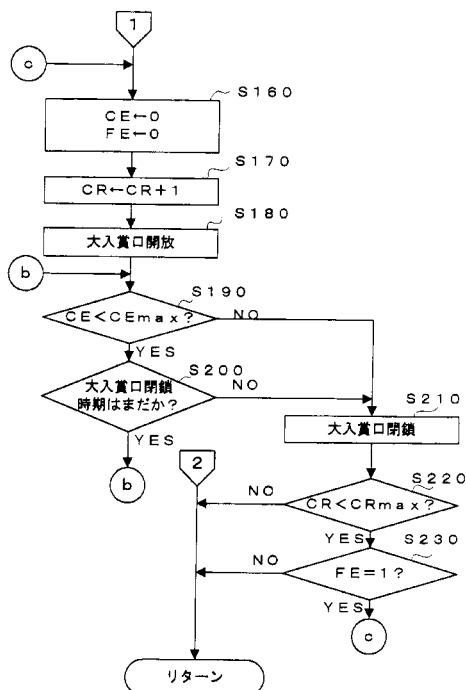
【図14】



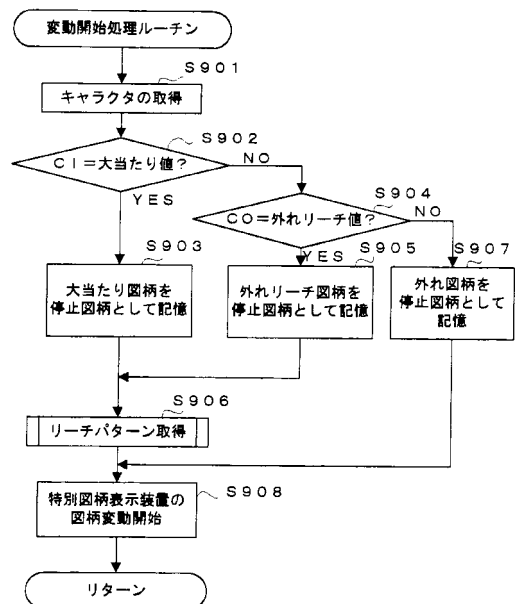
【図15】



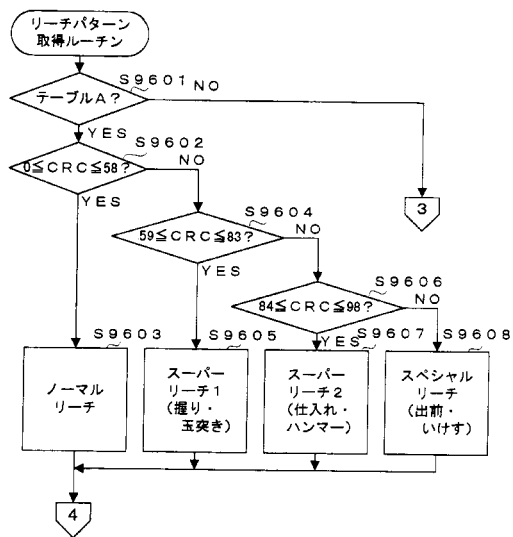
【図16】



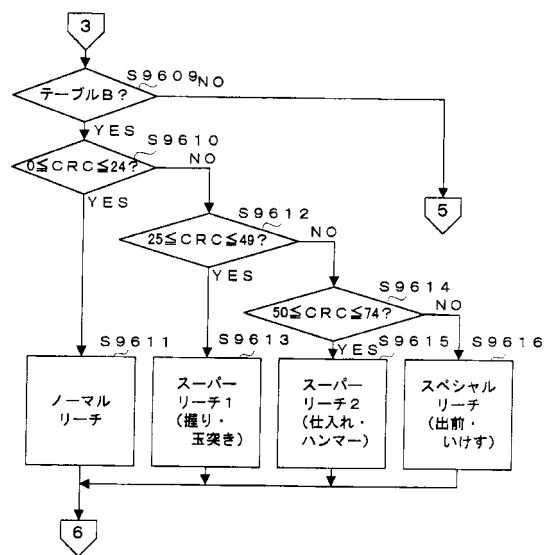
【図17】



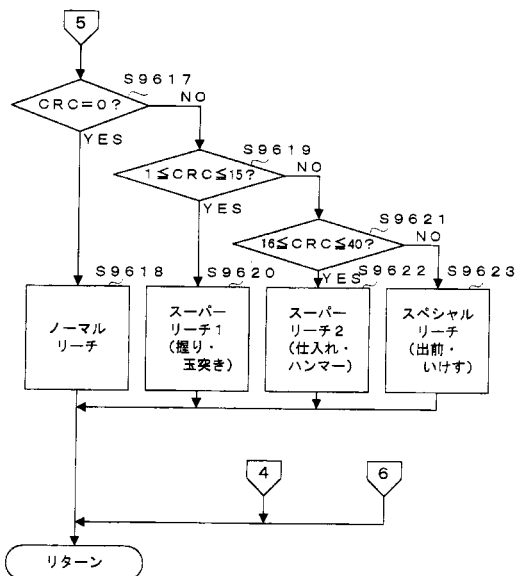
【図 18】



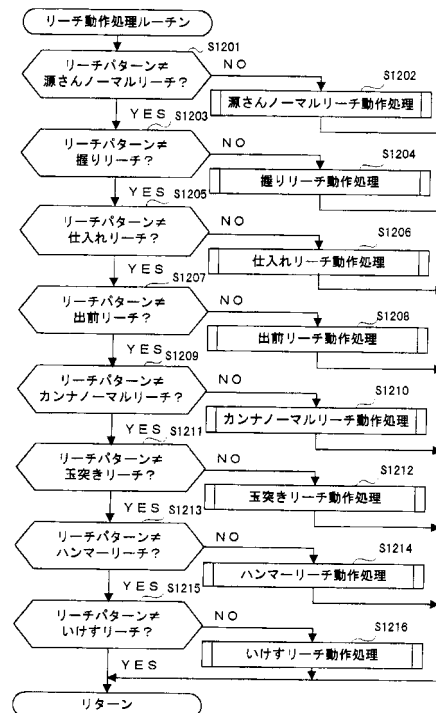
【図 19】



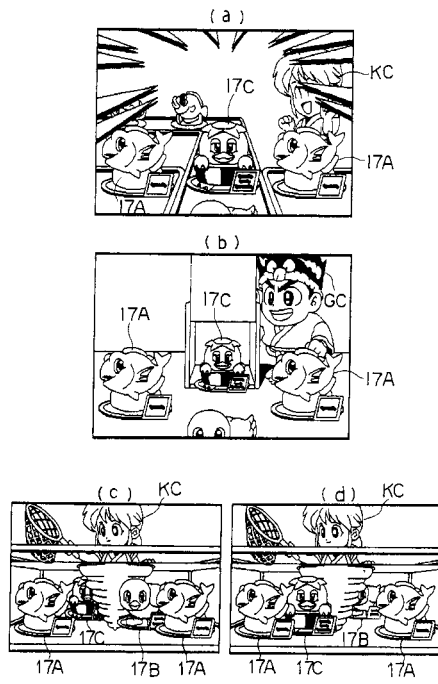
【図 20】



【図 21】



【図 22】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開平 1 0 - 1 2 7 8 7 7 号公報
特開平 8 - 3 1 8 0 3 0 号公報
特開平 1 0 - 8 5 4 3 1 号公報
特開平 6 - 2 7 7 3 3 3 号公報
特開平 9 - 9 9 1 4 4 号公報

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A63F7/02